

Maniac Mansion.
Day of the Tentacle
MANUAL



Acerca de Maniac Mansion© 2: Day of the Tentacle

El problema comenzó cuando el **Tentáculo Púrpura** bebió ese residuo tóxico. El que antes fuera malvado, pero inofensivo y poco inteligente, se ha convertido en un perverso supergenio, empeñado en DOMINAR AL MUNDO. Su creador, un loco y nervioso científico, el **Doctor Fred Edison,** se dio cuenta de la amenaza que representaba para toda la humanidad y capturó el **Tentáculo Púrpura,** junto con su hermano de naturaleza buena , el **Tentáculo Verde**, y planea eliminarlos.

Bernard, el grotesco informático con un corazón de oro, debe liberar a su viejo amigo el Tentáculo Verde, pero ¿a qué precio? Esta vez él puede estar sobre su cabeza. Sus compañeros de habitación **Hoagie** un heavy acompañante de una banda de música, y **Laverne** una estudiante de medicina nerviosilla, están a su lado para ayudarle, sin saber lo que les espera. Viaje en el tiempo, evasión de impuestos, caballos parlantes, concursos de belleza, lanzamiento de mofetas, e incluso un poco de clown-fu; una aventura que abarca cuatrocientos años, y que sucede todo en una noche fatal. Ellos estaban descansando en su casa cuando el hámster llamó a la puerta...

El detener esta amenaza depende de ti. Tú diriges las acciones de los tres muchachos, retozando a través del tiempo en una frenética búsqueda para volver al ayer y parar a este Tiránico Tentáculo antes que pueda comenzar a cumplir su promesa de hacer que el mundo se doblegue al... *¡El Día del Tentáculo!*

Si éste es tu primer juego de aventuras de ordenador, prepárate para un entretenido desafío. Sé paciente, incluso si te lleva un rato descifrar algunos de los rompecabezas. Si te atascas, quizás debas primero resolver alguno, o encontrar y usar algún objeto nuevo. Prueba con él y usa tu imaginación... tú y tu pandilla *triunfaréis* finalmente.

Protección del juego

Para aquéllos de vosotros que estéis jugando desde un disco compacto, ignorar esta sección. Nunca ocurrió. No existe. Estos no son los droides que estás buscando. Pasa de largo.

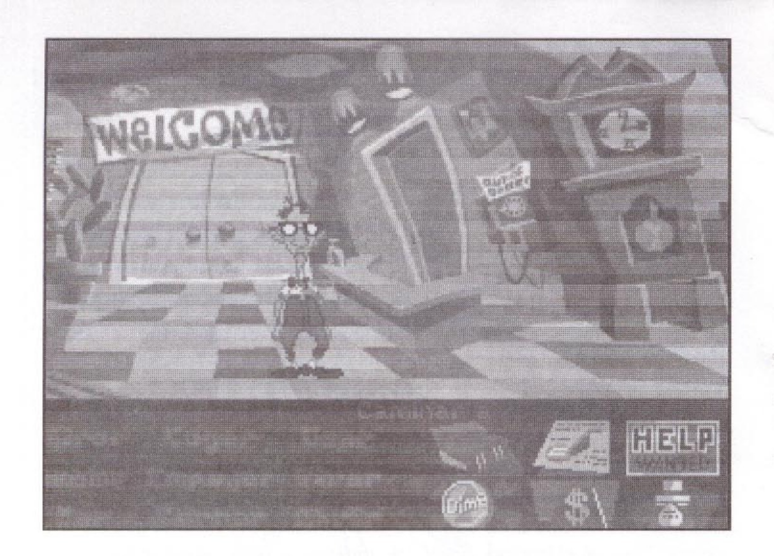
Después de explorar la mansión brevemente, el Dr. Fred te pedirá que completes los planos para su super batería introduciendo las proporciones correctas de los ingredientes. Encuentra el número correcto de patente en este manual (están en orden numérico para vosotros científicos espaciales) e iguala los niveles de las probetas y las posiciones de los picatostes. Pulsa en las líneas de nivel de las probetas para elegir las proporciones correctas de aceite y vinagre, y pulsa sobre los extremos de los mondadientes para poner o quitar un picatoste.

No pierdas tu manual, sin él no podrías jugar a este juego.

Jugar

Para comenzar el juego en tu ordenador, por favor utiliza la tarjeta de referencia que viene con el juego. Contiene todas las instrucciones específicas de tu ordenador.





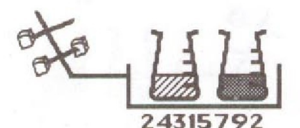
La historia comienza con Bernard y sus amigos que están vagueando en casa cuando un pequeño hámster aparece con una nota. Estas secuencias no interactivas, se llaman "escenas recortadas", cortas y animadas secuencias como escenas de una película que pueden darte información acerca de los personajes. Las escenas recortadas también se utilizan para mostrar secuencias animadas especiales, como cuando Bernard le da a Oozo el payaso un puñetazo en la nariz. Cuando estás viendo una de estas escenas, tú no diriges la acción.

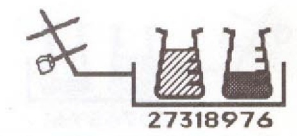
Comienzas dirigiendo las acciones de Bernard tan pronto como él manda a Hoagie y a Laverne fuera para buscar los restos de la mansión. La pantalla se divide en las secciones siguientes:

La Ventana de Animación es la parte más grande de la pantalla y es donde las escenas animadas tienen lugar. El diálogo hablado por los personajes, así como mensajes relativos al juego también aparecen aquí.

Los verbos disponibles están en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Para seleccionar un verbo, coloca el cursor sobre la palabra y pulsa el botón izquierdo del ratón o del joystick o la tecla INTRO. También puedes utilizar la "tecla importante" de verbos (mira en tu tarjeta de referencia para estas teclas). El interface que tu utilizas para jugar tiene la posibilidad de iluminarse, realza el verbo apropiado cuando el cursor toca algún objeto interesante de la pantalla. Por ejemplo, cuando Bernard está cerca de una puerta que puede abrirse, poniendo el cursor sobre la puerta se iluminará el verbo **Abrir.** Pulsando el botón derecho del ratón o del joystick, o la tecla TAB utilizará el verbo iluminado con el objeto, en este caso abre la puerta (no te preocupes, esta posibilidad no proporciona pistas para solucionar los rompecabezas). Recuerda que aún cuando un verbo se ilumine, ese verbo puede no ser la única manera de utilizar el objeto. Inténtalo con los otros verbos también.

La línea de frases está inmediatamente debajo de la Ventana de Animación. Tu utilizas esta línea para construir frases para decirles a los chicos qué han de hacer. Una frase consiste en un verbo (palabra de acción) y uno o dos nombres (objetos). Algunos ejemplos de frases que puedes construir en la Línea de Frases son "usar el libro de texto con el





teléfono público" o "Utilizar el insecticida con la planta Chuck". Palabras que unen como "on" (en) o "with" (con), serán automáticamente insertadas por el programa.

Una vez que hayas seleccionado un verbo, los objetos pueden seleccionarse de dos maneras. Puedes seleccionar un objeto poniendo el cursor sobre la Ventana de Animación y pulsando. Muchos objetos del entorno y todos los objetos utilizables en el juego tienen nombres. Si un objeto tiene un nombre, éste aparecerá en la Línea de Frases cuando coloques el cursor sobre él. Si no aparece ningún nombre en la pantalla, puedes estar seguro que no tendrá más importancia que el ser parte del entorno.También puedes seleccionar nombres pulsando sobre ellos en el Inventario (ver párrafo siguiente). Cuando un objeto es seleccionado puede ser utilizado con otro objeto (bien sea de la Ventana de Animación o del Inventario), el cursor se convertirá en ese objeto. Para usar un objeto con otro, simplemente coloca el objeto sobre el otro y pulsa el botón izquierdo del ratón. Por ejemplo si quieres usar el libro de texto con la palanca, selecciona el verbo USE (usar), y selecciona el libro de texto en el inventario. El cursor es ahora el libro de texto. Coloca el libro de texto sobre la palanca y pulsa. Para tu comodidad y para hacerlo de manera más corta, pulsa en el botón izquierdo del ratón sobre cualquier objeto de tu inventario, automáticamente por defecto aparecerá el verbo USE (usar). ¿A que somos considerados?

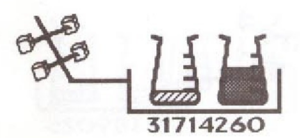
Los iconos de Inventario se localizan a la derecha de los verbos. Al principio del juego, el inventario de los chicos lo forman apenas algunas cosillas. Cuando ellos cogen o se les da un objeto para usar durante el juego, se añadirá un icono para ese objeto en el Inventario. No hay límite para el número de objetos que pueden llevar. Cuando hay más de seis objetos en el Inventario, aparecerán unas flechas a la izquierda de los iconos. Pulsa sobre ellas para moverte por la ventana de iconos hacia arriba o abajo.

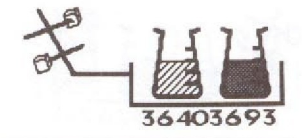
Para mover a los chicos, señala con el cursor dónde quieres que vayan y pulsa. Ten en cuenta que **Caminar a** es el verbo por defecto en la Línea de Frases, esto es porque moverse es lo que los chicos harán más a menudo.

Utilizar a los chicos

Comenzarás el juego controlando solamente a Bernard, pero a medida que el juego avance tu controlarás a los otros dos chicos; primero a Hoagie y luego a Laverne. Sabrás cuando ocurre esto porque sus caras parpadearán en el lado derecho de la pantalla, junto a la zona de Inventario. Una vez que su retrato haya aparecido, puedes cambiar de un chico a otro, simplemente pulsando sobre la cara del chico que quieras controlar.

Para pasar un objeto de un chico a otro, debes tirarlo a través del tiempo usando la "Chron-o-letrina ". Hay dos maneras de hacer esto. Primero puedes andar todo el camino hacia la Chron-o-letrina y poner el objeto dentro. A continuación, selecciona el muchacho que quieres que reciba el objeto. Haz que ese chico ande todo el camino hasta su Chron-o-letrina y coja el objeto que haya dentro. ¿Mucho trabajo dices?, no hay problema. El modo más rápido para transferir objetos es simplemente pulsando sobre el objeto que quieres dar y pulsa sobre el retrato del chico al que quieres dárselo "Presto" , "Ya está ", "Muy astuto", ¿Eh?





Cosas a intentar en la Mansión

Mientras Hoagie y Laverne buscan el resto de la mansión, echemos un vistazo. Hmm... esa burbuja rosa en el suelo parece interesante. Pon el cursor sobre ella. Fíjate que el verbo **Mirar** se ha iluminado. Pulsa el *botón derecho* del ratón o del joystick o la tecla TAB y Bernard andará hacia la burbuja rosa y te dirá lo que ve. Un genio del calibre de Bernard sabe que todas esas cosas pueden convertirse en algo útil: trata de coger ese chicle con una moneda de diez centavos pegada a él. Selecciona el verbo **Coger** con el cursor pulsando el botón izquierdo del ratón o del joystick o la tecla INTRO. Dáte cuenta que la palabra Coger aparece en la Línea de Frases. Pon el cursor sobre el chicle y pulsa el *botón izquierdo* del ratón o del joystick o la tecla INTRO. Esto completa la frase "Coge el chicle con una moneda de diez centavos pegada a él" de la Línea de Frases. Si Bernard no está aún cerca del chicle, andará hacia él y tratará de cogerlo. Si puede ser recogido, un icono será añadido a tu inventario.

Para comenzar tu exploración de la Mansión, anda hacia el borde derecho de la pantalla. Mientras que hay un número de áreas que te gustará investigar, empecemos con la oficina del Dr. Fred: camina hacia la puerta que encontrarás a la derecha de la Ventana de Animación.

Mira alrededor moviendo el cursor por todas partes y fijándote en los objetos que se iluminan. Coge todo lo que puedas. Intenta todos los verbos con los objetos que no puedas coger a la primera.

Intenta mirar detrás del retrato. Este es uno de los muchos obstáculos que estarán esparcidos a lo largo del camino de los chicos...

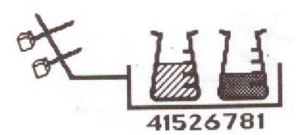
Hablar con los personajes

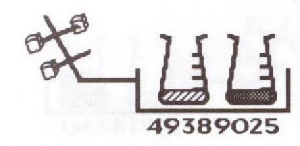
Hay cantidad de personajes en el juego con los que puedes conversar. Casi todos los personajes que los chicos encuentran tienen algo que decir, ya sean amistosos o no, de ayuda o no. A menudo puedes hablar con alguien en algún momento del juego y volver a él más tarde para recabar nueva información. Lo que tu aprendes y descubres en otras partes puede abrir más temas de conversación con alguien con quien hayas hablado previamente. Para hablar con los personajes, coloca el puntero del cursor sobre ellos y pulsa el botón derecho del ratón o del joystick o la tecla TAB para utilizar el verbo **Hablar con** automáticamente, o selecciona **Hablar con** de la zona de verbos y pulsa sobre el personaje con el que quieras hablar.

Durante una conversación tú eliges lo que los chicos dicen de entre las frases posibles situadas en la parte inferior de la pantalla. Simplemente, pulsa sobre la frase que quieras que digan. Por supuesto lo que los chicos digan influirá en la respuesta de la otra gente. Y, dependiendo de como continúe la conversación, una nueva alineación de opciones de diálogo podrá aparecer. No te preocupes, nunca te penalizaremos por elegir la respuesta "equivocada" o divertida. Después de todo, tú juegas para divertirte, ¡¿o no?!

Teclas de función

Para salvar tus progresos en el juego, y para que puedas apagar el ordenador y comenzar de nuevo en el mismo lugar, usa la opción de salvar. Simplemente pulsa la tecla de función de salvar o cargar (F1 o F5 en la mayoría de los ordenadores, mira en tu tarjeta de referencia para mayor información).





Para cargar un juego que has salvado, utiliza la tecla de función de salvar/cargar en cualquier momento y una vez que *Day of The Tentacle* haya sido cargado.

Para saltarte una escena recortada, pulsa la tecla ESC o los dos botones del ratón o del joystick simultáneamente. Mira tu tarjeta de referencia para más detalles. Después que hayas jugado *Day of the Tentacle* varias veces (y quién no lo haría) podrás usar esta función para saltarte las escenas que ya hayas visto.

Para recomenzar el juego desde el principio, pulsa la tecla indicada en tu tarjeta de referencia (F8 en la mayoría de los ordenadores).

Para detener el juego momentáneamente, pulsa la BARRA ESPACIADORA. Púlsala de nuevo para reanudar el juego.

Para ajustar la velocidad de la Línea de Mensajes y para que se adapte a la velocidad de tu lectura, pulsa las teclas indicadas en tu tarjeta de referencia (+ y - en la mayoría de los ordenadores). Cuando hayas terminado de leer una línea de diálogo, puedes pulsar la tecla de Done (Hecho) (el punto "." en la mayoría de los ordenadores) para borrar la línea y continuar.

Utiliza las teclas indicadas en tu tarjeta de referencia para ajustar el volumen de la música (los corchetes [y] en la mayoría de los ordenadores). Si tu tarjeta de sonido tiene control de volumen, asegúrate que esté ajustada más alta del nivel cero antes de utilizar los controles de teclado para afinar el volumen. Los efectos sonoros y la voz no tienen control de volumen desde el teclado. Tendrás que usar el control de volumen de tu tarjeta de sonido.

Para abandonar el juego, pulsa la combinación de teclas indicada en tu tarjeta de referencia (Alt-X en la mayoría de los ordenadores). Si tienes intención de volver al juego en el que estás ahora, acuérdate de salvarlo antes de abandonar.

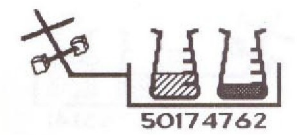
Nuestra filosofía del diseño del juego

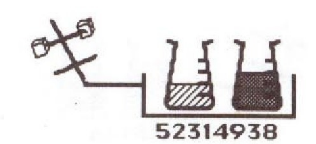
Creemos que compras juegos para entretenerte, no para que te des palmetazos en la cabeza cada vez que cometes un error. Por ello no dejamos llegar el juego a callejones sin salida cuando metes la nariz en un lugar en el que no has estado antes. A diferencia de las aventuras de ordenador convencionales, no te encontrarás a ti mismo saliendo accidentalmente del camino, o muriéndote porque recogiste un objeto afilado.

Creemos que preferirás resolver los misterios del juego explorando y descubriendo, no muriéndote una y mil veces.

Nuestra tradicional política de precisión

No la tenemos. Este juego no pretende enseñarte la historia de EE.UU. ni su posible futuro. Por favor, no lo conviertas en tema de discusión en el colegio o en una fiesta y digas: "Bueno, LucasArts dice que John Hancock escribió su nombre en grande para impresionar a las chicas". Vamos a parecer tontos los dos.





Algunas pistas de ayuda

Coge todo lo que puedas. Lo más probable es que en algún momento todas esas extrañas cosas servirán para algún propósito.

Si te atrancas y no sabes cómo seguir, prueba a mirar a tu alrededor, a todos los objetos que has encontrado y piensa en cómo podrías utilizar cada uno de ellos (quizás con objetos que aún no tienes en tu inventario). Piensa en los lugares en que ya has estado y la gente que has encontrado. Lo más posible es que habrá alguna conexión que te ponga de nuevo en la pista.

Si te quedas parado durante un largo período de tiempo, vete a otro chico diferente. También puedes pedir un libro de pistas a tu proveedor habitual.

!Espera! Éso no es todo... ¡¡¡el Maniac Mansión original!!!

Como una bonificación extra añadida, sin cargo adicional, también puedes conseguir el *Maniac Mansion®* original. Lo encontrarás cuando controles a Bernard, en el piso de arriba en la habitación de Weird Ed. Simplemente utilizando el ordenador que está en la mesa de Ed. No te preocupes. Jugar a *Maniac Mansion* no afecta a *Day of the Tentacle*. Está ahí sólo para entretenimiento extra, y para todos aquéllos de vosotros que queráis tener más información sobre Bernard y los Edison. Cuando salgas de *Maniac Mansion,* volverás a *Day of the Tentacle* y no al DOS.

Hay algunas diferencias entre el *Maniac Mansion* original y su secuela. Después de todo, el original es de hace cinco años y desde entonces hemos tenido un montón de ideas buenas.

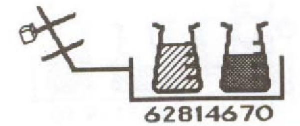
Para ejecutar una frase, debes pulsar el botón del ratón una vez que la frase esté completada en ambos, en el objeto o la línea de frase. Por ejemplo, para coger el arbusto, pulsa el botón del ratón sobre **Coger** y a continuación pulsa sobre el arbusto, y nuevamente pulsa sobre el mismo para ejecutar la frase. También los verbos tienen otras teclas "calientes" o importantes. Consulta en tu tarjeta de referencia.

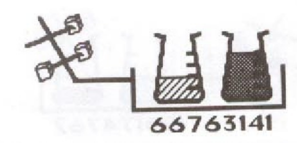
Los objetos no se iluminan automáticamente. Primero debes pulsar sobre **Qué es** y mover entonces el cursor por toda la pantalla.Todos los objetos importantes se iluminarán entonces.

Sólo tienes un juego salvado. Para ir al menú SALVAR/CARGAR pulsa F5. Pulsa sobre el botón de SALVAR ESTE JUEGO (Save this game) para guardar donde estás actualmente. Para cargar el último juego que salvaste, pulsa en el botón de CARGAR ESTE JUEGO (Load this game). El juego salvado se almacenará separadamente de los juegos guardados de *Day of the Tentacle,* por lo que no se verán afectados.

Para cambiar de chico, pulsa sobre **Chico Nuevo** (new kid), y luego sobre el nombre del que quieres controlar.

Para salir de las escenas recortadas pulsa F4.





Creado y Diseñado por Dave Grossman y Tim Schafer

Programado por Gwen Musengwa, Judith Lucero, Jonathan Ackley, Ron Baldwin, Dave Grossman y Tim Schafer.
Artista Jefe, estilista/artista de entornos: Peter Chan

Animador Jefe y diseñador de personajes: Larry Ahern

Animadores: Larry Ahern, Lela Dowling, Kyle Balda, Sean Turner y Jesse Clark

Técnicos de Arte: Jesse Clark y Ron Lussier

Música y sonido por Clint Bajakian, Peter McConnell y Michael Z.Land
Montaje de Efectos Digitales por Ron Baldwin
Probador Jefe: Jo "Captain Trips" Ashburn
Probado por Leyton Chew, Chip Hinnenberg, Brett Tosti, Mark A. Nadeau, Dan Connors, Wayne Cline, Mark Cartwright, Matt Forbush, Dana Fong y Doyle Gilstrap Jr.
Sistema de Narración *SCUMM* por Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor y Vince Lee.
Sistema Musical *i*MUSE™ por Michael Z. Land y Peter McConnell

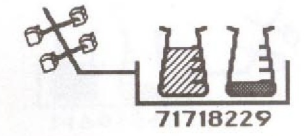
Voces producidas y dirigidas por Tamlynn Barra
Tecnología de voces por Aric Wilmunder
Relato por Dave Grossman, Tim Schafer, Ron Gilbert y Gary Winnick
Basado en los personajes creados por Ron Gilbert y Gary Winnick

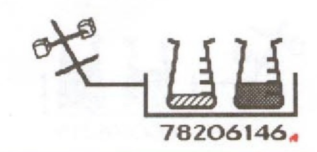
Marketing del producto: Robin Parker y Mary Bihr
Relaciones Públicas: Sue Seserman
Manager de Distribución: Meredith Cahill
Manager de Apoyo al producto: Khris Brown

Diseño de la caja por Terry Soo Hoo
Ilustración y concepto por Peter Chan
Manual escrito por Wayne Cline
Diseño del manual por Mark Shepard
Producción de impresión por Carolyn Knutson

Gracias especiales a George Lucas

Este manual asume que usas joystick o ratón. Mira en tu tarjeta de referencia para las equivalencias en el teclado





Nota: LucasArts Entertainment Company se reserva el derecho de hacer mejoras en el producto descrito en este manual en cualquier momento y sin previo aviso.

El producto de software contenido en este manual está bajo copyright y todos los derechos están reservados por LucasArts Entertainment Company. Ninguna parte de este manual ni de los materiales que le acompañan puede ser copiado, reproducido o traducido en modo o medio alguno sin el consentimiento escrito de LucasArts Entertainment Company.

ERBE Software garantiza al comprador original que los discos incluidos en este producto están libres de defectos debido a los materiales o a la fabricación y en una utilización normal durante un período de 90 días desde la fecha de su compra (como figura en tu recibo).

Si cualquier disco suministrado como parte de este producto resultará defectuoso ERBE Software actuará de la siguiente manera:

A) Si el disco fuera defectuoso y ha sido enviado a ERBE Software en los 90 días de garantía, ERBE Software enviará al usuario un disco nuevo totalmente gratis.

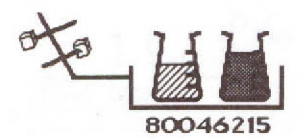
B) Si el disco fuera defectuoso y ha sido enviado a ERBE Software fuera del plazo de garantía total de los 90 días ERBE Software reemplazará ese disco a un coste de 1.000 Ptas. por disco.

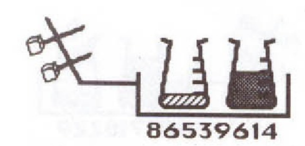
Si desea reemplazar un disco, por favor, envíe sólo el disco defectuoso, con los portes pagados, a ERBE Software acompañado del recibo de compra y una breve explicación del defecto encontrado. Si el disco ha reemplazar ha pasado la garantía de los 90 días, incluya con su envío un cheque a nombre de ERBE Software por el importe de 1.000 Ptas. por disco que necesite ser reemplazado. No olvide incluir su nombre y dirección. La dirección a la que deberá mandar su disco defectuoso es:

ERBE SOFTWARE
Atención ayuda técnica LucasArts
C/ Méndez Alvaro, n.° 57, 3.ª Planta
28045 MADRID

EL SOFTWARE, DISKETTES, Y DOCUMENTACION SE SUMINISTRAN COMO ESTAN. NO HAY GARANTIA DE COMERCIABILIDAD, NI DE SU ADAPTABILIDAD A UN USO EN PARTICULAR, NI NINGUNA OTRA GARANTIA DE CUALQUIER OTRA CLASE, EXPRESA O IMPLICITAMENTE SOBRE EL SOFTWARE, DISKETTES, O DOCUMENTACION EXCEPTO LAS EXPRESAMENTE MENCIONADAS EN EL PARRAFO PRECEDENTE. DE ACUERDO CON ELLO, TODO EL RIESGO SOBRE EL USO, RESULTADOS Y PRESTACIONES DEL SOFTWARE , DISKETTES, Y DOCUMENTACION ES ASUMIDO POR TI. EN NINGUN CASO LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY SERA RESPONSABLE FRENTE A TI O ALGUN OTRO USUARIO POR CUALQUIER CONSECUENCIA ESPECIAL O DAÑOS INDIRECTOS RESULTANTES DE SU POSESION, USO O MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO.

Dep. Legal: M-25050-1993








LUCAS Arts